



IMAGINEER

2022年3月期
決算短信補足資料

2022年5月16日
イマジニア株式会社
(JASDAQ:4644)

構成

- 決算概況
- 連結損益計算書 2期比較
- 連結売上高及び利益の推移
- トピックス
- 2023年3月期 連結業績・配当予想

決算概況

(百万円)

	2022年3月期 (累計期間)	2021年3月期 (累計期間)	対前期	
			増減	増減率 (%)
売上高	6,331	7,205	△873	△12.1
営業利益	1,177	1,423	△246	△17.3
経常利益	1,337	1,524	△186	△12.3
親会社株主に帰属する 当期純利益	890	1,021	△130	△12.8
包括利益	1,035	1,119	△83	△7.5
1株当たり当期純利益 (円)	92.82	106.46	△13.6	—

	2022年3月期	2021年3月期	対前期	
			増減	増減率 (%)
総資産	12,658	12,500	+158	+1.3
純資産	11,693	11,059	+633	+5.7
自己資本	11,629	11,014	+615	+5.6
自己資本比率 (%)	91.9	88.1	—	—

連結損益計算書 2期比較

(百万円)

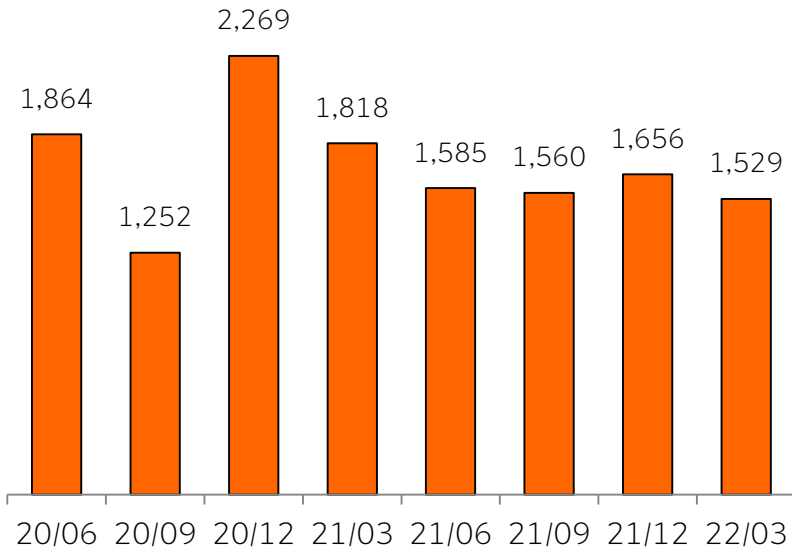
	2022年3月期 (累計期間)	2021年3月期 (累計期間)	対前期		
			増減	増減率(%)	主要因
売上高	6,331	7,205	△873	△12.1	
売上原価	2,340	2,759	△418	△15.2	
販売費及び一般管理費	2,813	3,022	△209	△6.9	
営業利益	1,177	1,423	△246	△17.3	
営業外収益	161	116	+45	+39.1	
営業外費用	1	15	△13	△87.9	
経常利益	1,337	1,524	△186	△12.3	
特別利益	—	—	—	—	
特別損失	—	—	—	—	
税金等調整前 当期純利益	1,337	1,524	△186	△12.3	
税金費用	428	457	△28	△6.3	
非支配株主に帰属 する当期純利益	18	45	△27	△60.0	
親会社株主に帰属 する当期純利益	890	1,021	△130	△12.8	

連結売上高及び利益の推移

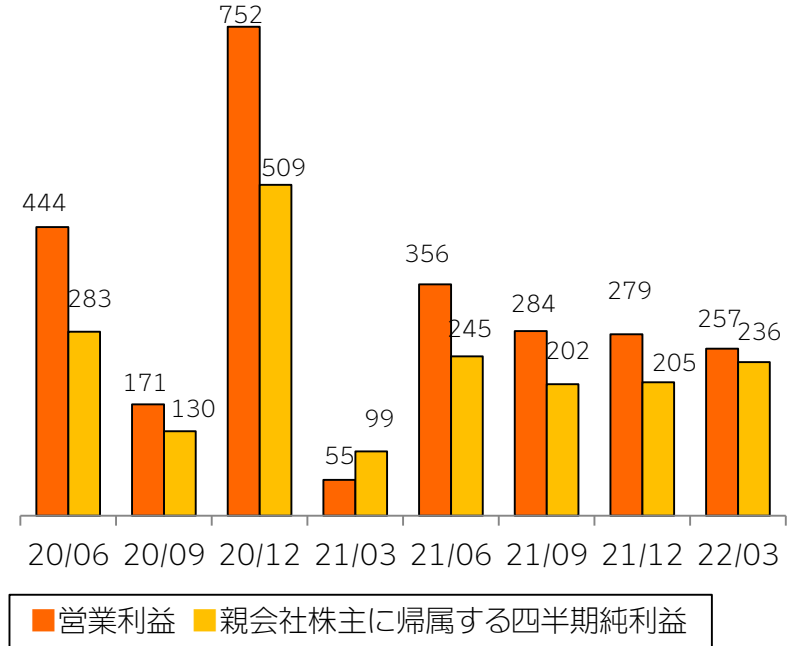
(百万円)

(百万円)

売上高



営業利益および親会社株主に帰属する四半期純利益



スマートフォンゲーム トピックス

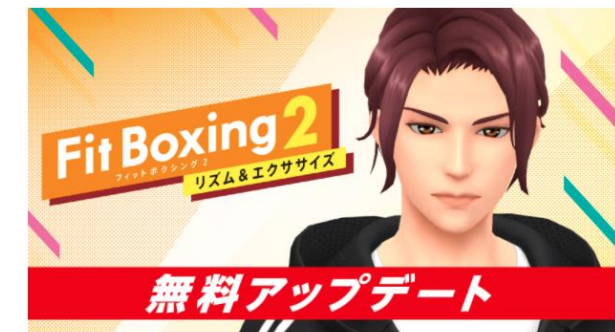
「すみっこぐらし 農園つくるんです」では、マクドナルドやドリムトミカとのコラボイベント、「映画 すみっこぐらし 青い月夜のまほうのコ」の公開に合わせ、映画をモチーフとしたイベントを開催したほか、Google Play ベスト オブ 2021 ゲーム キュート&カジュアル部門大賞を受賞しました。また、こうした取り組みの結果、2022年2月に300万ダウンロードを突破しました。

「メダロットS」では、「デジモンリアライズ」「ロックマンエグゼ」とのコラボイベントや、2周年記念イベントなど様々なイベントを実施しました。



パッケージゲーム トピックス ～Fit Boxing～

Nintendo Switch™ソフト「Fit Boxing 2 -リズム&エクササイズ-」(国内版)及び「Fitness Boxing 2 : Rhythm & Exercise」(海外版 発売元:任天堂株式会社)では、新インストラクター「ガイ(CV.緑川光)」や人気アニメソング等のBGMをゲームに追加した他、シリーズ原作アニメ「キミとフィットボクシング」の放送、配信を開始しました。こうした販促活動を継続的に実施した結果、2021年12月に全世界での累計出荷販売本数(※)は100万本を突破、シリーズ累計では200万本を突破しました。



※全世界累計出荷販売本数とは、各販売地域のパッケージ版累計出荷本数並びにダウンロード版の累計配信本数を合算した本数です。

パッケージゲーム トピックス ～みんなのカーリング～

Nintendo Switch™ソフト「みんなのカーリング」(以下「本作」)を、2022年2月10日に発売を開始しました。本作は、氷上で行うウィンタースポーツ「カーリング」を手軽に楽しめるゲームです。シンプル操作にこだわりながら、カーリング特有のスイーピング動作も可能にしたほか、(公社)日本カーリング協会の監修により、ストーンの挙動をリアルに再現し、初心者からカーリング経験者まで臨場感のあるカーリングゲームを楽しむことができます。

本作発売にあたり、元カーリング女子日本代表の市川美余さんに出演頂いたCM映像の公開や、カーリングSC軽井沢クラブの山口剛史選手との対戦動画公開、カーリングの聖地と言われる北見市後援によるPR展開等を通じて積極的なプロモーションを行い、多数のメディアで取り上げられ話題を集めました。



その他コンテンツ トピックス

NTTドコモが運営する「スゴ得コンテンツ®」にて、「ナゾ解きの館 for スゴ得」、子ども向け知育サービス「dキッズ®」にて「リラックマ英語 たのしく覚えよう for dキッズ」の提供を開始しました。

また、Amazonが運営する子ども向け定額サービス「Amazon Kids+」にて知育アプリ「リラックマ いっしょにあそぼ♪」の提供を開始しました。

その他、VARKが運営するメタバース「VARK」にて、3月23日より期間限定のイベント「すみっコぐらし～いっしょにすごそうまほうの島～」を開催しました。



リラックマ いっしょにあそぼ♪
2021年8月4日 提供開始



すみっコぐらし～いっしょにすごそうまほうの島～
2022年3月23日 提供開始

2023年3月期 連結業績・配当予想

当社は創業以来の事業である「コンテンツ事業」に経営資源を集中し、当該事業の更なる成長と企業価値の向上を目指してまいります。

当社では「コンテンツ事業」の事業拡大のスピードを加速させるため、パッケージゲーム「Fit Boxing」シリーズの全世界販売累計200万本を超えるヒットやスマートフォンゲームのタイトル数の充実などを受けて、次期においては「コンテンツ事業」の主力であるパッケージゲーム及びスマートフォンゲームを中心に、研究開発費を前期に比べ約2倍となる740,000千円を投じて「ヒットコンテンツ」の創出を目指してまいります。

それらを踏まえ次期の業績は、売上高においてパッケージゲーム、スマートフォンゲーム、海外展開などの事業拡大により前期に比べ増収となる7,300,000千円(前期比15.3%増)、各利益は上記の研究開発費への投資が影響し前期に比べ減益となり、営業利益750,000千円(前期比36.3%減)、経常利益1,000,000千円(前期比25.2%減)、親会社株主に帰属する当期純利益670,000千円(前期比24.8%減)を見込んでおります。当社は研究開発費投資の好機を迎えておりますので、これまでにはない事業拡大を目指し、積極的な挑戦を継続してまいります。

	2023年3月期 (累計期間) 予想	2022年3月期 (累計期間) 実績	対前期		(百万円)
			増減	増減率(%)	
売上高	7,300	6,331	+968	+15.3	
営業利益	750	1,177	△427	△36.3	
経常利益	1,000	1,337	△337	△25.2	
親会社株主に帰属する 当期純利益	670	890	△220	△24.8	

1株 当たり 配当金 (円)	中間	16.00	15.00
	期末	16.00	17.00
	年間	32.00	32.00
配当性向(%)		45.8	34.5



IMAGINEER

本資料には将来的予測に関する記述が含まれています。これら記述は、当社が現時点で入手可能な情報に基づいて作成したものであり、その情報の正確性を保証するものではありません。多くの要因の変化等により、実際の業績等は、将来的予測とは異なる可能性がありますことをご承知おき下さい。